

E.R. M-S
JEUNES
M.F.
DESIGN-
A.P. H.V.
GENERS
T.K.
2019
A.J.

MOT DE LA PRÉSIDENTE	P.04
ÉDITO DE LA DIRECTRICE	P.05
Antoine Blouin	P.07
Grégory Brunet	P.11
Alexandre Esteves	P.15
Emmanuelle Farges	P.19
Martin Foucaut	P.23
Manon Houille	P.27
Adrien Jacquemet	P.31
Tiinga Kpema	P.35
Marius Lolichon	P.39
Anthony Panie	P.43
Marie-Sara Raveneau	P.47
Erwan Roussel	P.51
Hugo Vidil	P.55
Elvira Voynarovska	P.59
INFORMATIONS	P.62
COLOPHON &	P.63
REMERCIEMENTS	

On constate à Orléans depuis quelques années le développement de nouveaux systèmes collaboratifs entre culture et nouvelle économie. Au-delà de l'écosystème culturel, les outils de la nouvelle économie comme les Fab Labs, les espaces de coworking ou les start-up se multiplient et permettent des interactions entre réflexions scientifiques, culturelles et nouveaux modes de production.

Il faut dire qu'à une heure de Paris, la qualité de vie d'Orléans entre nature et culture séduit de nombreux nouveaux jeunes arrivants – L'Université joue son rôle bien sûr, mais aussi de nouvelles écoles installées récemment, les centres de recherche réunis par Orléans Grand Campus, la biennale de l'architecture du Frac-Centre Val de Loire, le nouveau MOBE qui ouvre prochainement... Des démarches collaboratives ou des services, initiés par les pôles de compétitivité ou des clusters comme Neko'e, les start up du Lab'O ou la démarche d'innovation participative de la Smart City orléanaise - autour de l'agriculture, la mobilité, de l'habitat, de l'environnement ou de la gestion des déchets, intéressent également des jeunes entrepreneurs... Nous savons tous à Orléans que l'école d'art et de design est bien souvent accompagnatrice de ces expérimentations et que les jeunes créateurs pleins d'idées et d'exigences qui les intègrent sont fréquemment sortis de l'ÉSAD, l'École Supérieure d'Art et de Design d'Orléans.

MOBE Museum d'Orléans pour la biodiversité et l'environnement
LAB'O incubateur du numérique
Smart City, laboratoire de services intelligents

Le DNSEP 2019 s'est déroulé à l'ÉSAD Orléans entre le mercredi 13 et le jeudi 21 juin 2019

15 candidats ont été présentés
15 ont été diplômés :
Antoine Blouin
Grégory Brunet
Léa Dekens
Alexandre Esteves
Emmanuelle Farges
Martin Foucaut
Manon Houille
Adrien Jacquemet
Tiinga Kpema
Marius Lolichon
Anthony Panie
Marie-Sara Raveneau
Erwan Roussel
Hugo Vidil
Elvira Voynarovska

6 en Design Objet/Espace
dont 2 avec une mention
et 3 avec les félicitations

9 en Design Visuel/Graphique
dont 2 avec une mention
et 3 avec les félicitations

Ce n'est pas si facile de sortir d'une école d'art. L'an passé, je découvrais les mots de Christine Lapostolle « Une école d'art est un lieu à part, un lieu bizarre, enchanté, maudit, un abri, un théâtre, un microcosme, une île... ». Oui, un lieu enchanté et maudit où les étudiants apprennent à la fois à se construire un monde et à nous dessiner le nôtre, où ils travaillent intensément mais dans une grande liberté. Celle nécessaire à la création.

Au mois de juin, quinze étudiants ont passé leur diplôme (DNSEP, diplôme national supérieur d'expression plastique option design) au grade Master sanctionnant le deuxième cycle. Les projets présentés montrent à quel point les interrogations et les productions sont singulières et sensibles, et apportent une ré-interrogation du réel. Dans une école d'art, nous apprenons à nos étudiants à laisser le doute questionner leurs certitudes. Mais quel sera leur champ de manœuvre ? Quel sera l'avenir de leurs idées nouvelles, alors que chacun leur demandera d'alimenter le consumérisme et le moyen de mieux vendre, par des artifices qu'ils ont appris à dépasser ?

Cette génération-là a connu pendant ses années d'école des drames collectifs comme les attentats terroristes de Charlie Hebdo ou du Bataclan, le déferlement des migrants, ou les revendications des « gilets jaunes »...

D'un lieu à l'autre, on débat, on désespère de ce monde compliqué à vivre, à partager ; l'espoir est mince et l'individualisme exacerbé ; le climat et l'air deviennent toxiques. Si ce n'est sans doute pas la fin du monde, c'est probablement la fin d'un monde... Sans aucun doute, ces jeunes designers n'auront d'autres alternatives pour faire monde que d'oser l'impossible... En fait, nous pensons que ces post-étudiants caractérisent la transition.

Non pas tant celle de la querelle entre les anciens et les modernes, mais celle qui permet un espoir d'avenir. Qu'elle soit écologique,

énergétique, sociale, solidaire, économique, démocratique, ou numérique, la transition se caractérise par une transformation profonde des systèmes. « Si l'on veut dispenser un enseignement quelconque sur le design, le premier enseignement à donner porte sur la vie et l'on doit insister en expliquant que la technologie est une des métaphores de la vie. » nous indique Ettore Sottsass dès 1994.

C'est en partie ce que nous essayons de faire dans notre école d'art et de design ou l'on « enseigne la création par la création », l'expérimentation et la recherche qui échappent à une planification rigide et n'empêchent pas les apprentissages techniques, technologiques, les savoirs culturels et méthodologiques...

C'est bien de cela dont parlent nos jeunes designers dans leurs projets de diplômes, entre poésie et réalisme, avec cette faculté créatrice qui pourra dépasser les catastrophismes de la vie : inventer des nouveaux matériaux par recyclages, attraper des sons dans une ville qui n'écoute plus, repenser des systèmes, rechercher de nouveaux contrats avec la nature, propager la permaculture... s'attacher à mieux informer, à mieux aider, à trouver des modes de représentation qui soient des signaux d'alerte plutôt que des moyens de vendre... Oui un design pour changer la vie et pas seulement pour enjoliver... Oui un design pour partager le progrès de l'être, plutôt que celui de l'avoir...

Ils seront demain designers, graphistes, illustrateurs, vidéastes, directeurs artistiques, web designers, auteurs ou entrepreneurs. Ils seront en tout cas capables de faire face, capables de proposer de nouvelles pistes de projets, d'échanges, de services, de systèmes pour une société plus légère et plus imaginative.

Que chacun soit ici remercié, enseignants, étudiants, équipes, tutelles et partenaires ainsi que tous les lieux qui accueilleront cette promotion 2019 de « jeunes designers »...

A ●

Antoine Blouin

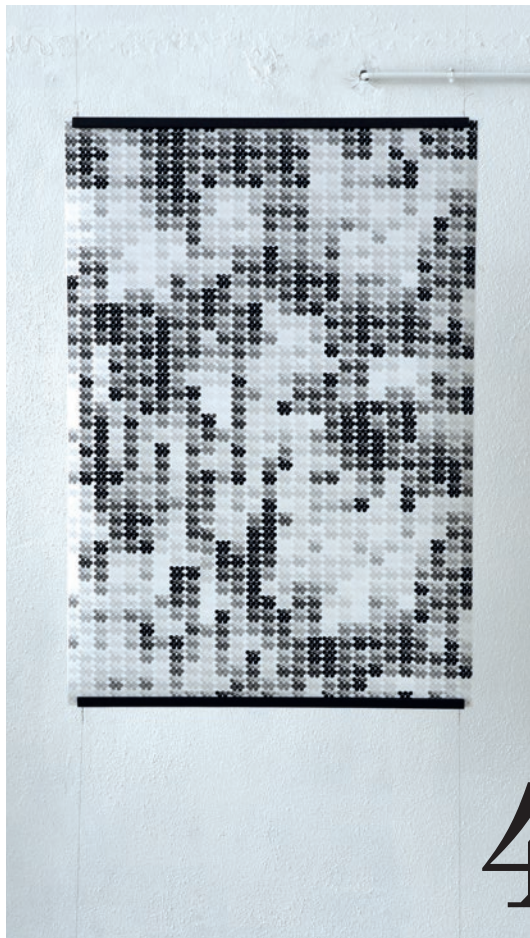
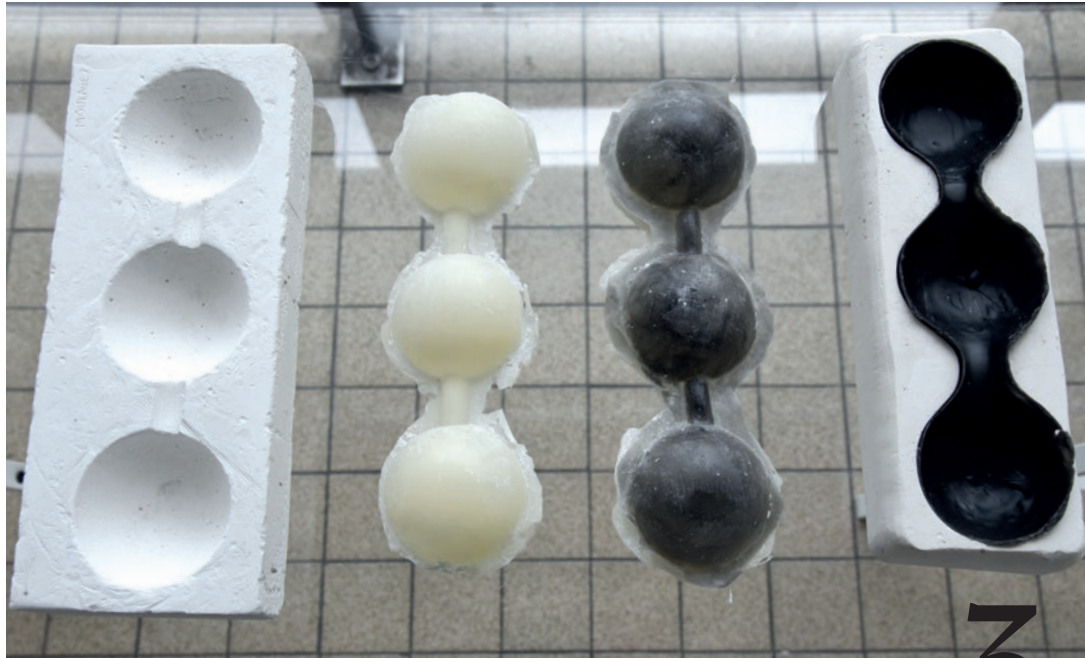


B ●

1.



1. Modules de cire
2. Impressions sur rhodoïd



3. Moules en cire
4. Impression numérique
d'une trame réalisée
à partir du module en cire

SCROLLING CO₂, ÉCOLOGIE ATTENTIONNELLE ET ENVIRONNEMENTALE

Tutrices : Laurence Salmon
et Caroline Zahnd

toin.31@hotmail.fr
Instagram : @antoine.blouin
Site web : antoineblouin.wixsite.com/
antoineblouindesign

Scrolling CO₂ est un projet plastique qui découle d'une recherche sur l'importance de l'équilibre attentionnel entre réalité et virtualité. Antoine Blouin est sensible à la question doublement écologique, d'une part attentionnelle, liée à la question du bien-être, et d'autre part environnementale, liée à la question des émissions de CO₂ par l'utilisation des écrans de téléphones, Antoine a amorcé un travail de réflexion sur comment sensibiliser autour d'un phénomène peu, voire non visible, mais qui s'éprouve.

Une réflexion qui l'a conduit à penser un dispositif qui se propage dans l'espace par une logique combinatoire et organisée, invasive et multidirectionnelle, inspirée de la forme de la molécule de carbone.

Cette composition modulaire exprime la masse volumique de notre consommation de temps d'écran. Une minute passée sur notre téléphone produit 57 grammes de CO₂ dans l'atmosphère. Un Français passe en moyenne 600 minutes par semaine sur son portable, soit 10 heures. Le dispositif a été pensé en cire de synthèse pour qu'il n'y ait aucune perte de matière.

Scrolling CO₂ is a plastic project that results from research on the importance of the attentional balance between reality and virtuality. Antoine Blouin is sensitive to the doubly ecological question, on the one hand attentional, linked to the question of well-being, and on the other hand environmental, linked to the question of CO₂ emissions by the use of telephone screens, Antoine has started a study on how to raise awareness around a phenomenon that is not extremely and even not visible, but that can be demonstrated.

A reflection that led him to think of a device that spreads in space through a combinatory and organized, invasive and multidirectional logic, inspired by the shape of the carbon molecule.

This modular composition expresses the density of our screen time consumption. One minute spent on our phone produces 57 grams of CO₂ in the atmosphere. A French person spends an average of 600 minutes, or 10 hours per week using their mobile phone. The device has been designed in synthetic wax so that there is no loss of material.

G.



Grégory Brunet

B.



1.



2.

1. Fontaine sonore en ardoise
2. Installation sonore en béton autoportant

ÉCOUTE LIGÉRIENNE, QUAND LA VILLE JOUE LA NATURE

Tuteurs : Didier Laroque
et Alessandro Vicari

brunet_gregory@hotmail.fr
Instagram : @gregory_brunet__
Site web : brunetgregory.wixsite.
com/gregorybrunet

Ce projet fait suite à une étude sur l'univers des sons de la ville, engendrant une interrogation sur le confort auditif urbain. Après un premier travail de cartographie sonore favorisant la compréhension de l'organisation sonore d'Orléans et la recherche de lieux où une intervention est nécessaire, Grégory Brunet propose de rendre visible les sons dans l'espace urbain. Il souhaite ainsi faire prendre conscience aux habitants d'Orléans de l'ampleur de la nuisance sonore.

This project follows a study on the universe of urban sounds, raising questions about urban auditory comfort. After an initial work of sound mapping, using a communication and reasoning tool that promotes an understanding of Orléans' sound organization and the places where intervention is needed, Grégory Brunet conducted an awareness campaign to make the inhabitants of Orléans aware of the extent of the noise pollution by making sounds visible in urban areas.

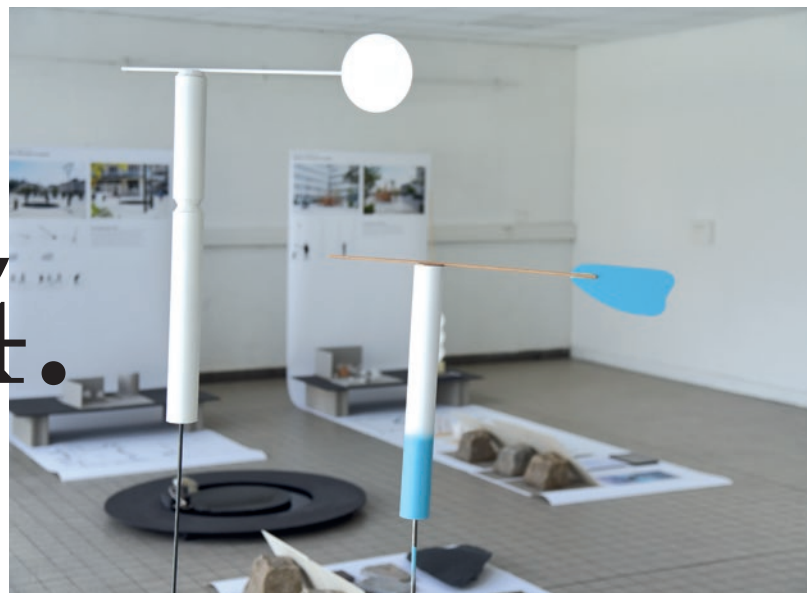
Écoute Ligérienne se traduit par trois dispositifs sonores qui ont pour objectif de réintroduire la Loire dans l'espace urbain avec trois sonorités dont les particularités sont de donner à voir un phénomène et donner à entendre un autre. Par le vent nous entendons l'eau ; par l'eau, les oiseaux et par les oiseaux, le vent. En faisant apparaître des sonorités presque oubliées, ces dispositifs se veulent poétiques par leur dimension contemplative et par la métamorphose du paysage sonore urbain.

Écoute Ligérienne is translated by three sound devices which aim to reintroduce the Loire into the urban space through whose characteristic three sounds is to show one phenomenon and give to hear another. By wind we mean water; by water, birds and by birds, wind. These devices are poetic in their contemplative temporality and the metamorphosis of the urban soundscape by revealing almost forgotten sounds.

Remerciements : Christophe Dubois, à la Régie et la Planification des événements d'Orléans,
Franck Ploux, dirigeant de l'entreprise
Sablières Ploux Frères à Noizay



3.



4.

3. Installation sonore en hêtre
4. Orgue éolien

A.

Alexandre Esteves



E.



1.



2.

2. Espace scénographique
3. Filtre à eau bio-sable
et lombricomposteur

3.



COLLAPSOLAB', IMMINENCE D'UN EFFONDREMENT ANNONCÉ

Tuteurs : Laurence Salmon
et Olivier Bouton

aesteves@esad-orleans.fr
Behance : Alexandre Esteves

Alexandre Esteves questionne la probabilité de l'effondrement de notre civilisation thermo-industrielle basée sur les énergies fossiles et notamment l'émergence de cette nouvelle notion qui l'étudie : la collapsologie. Il propose pour cela de mettre en avant des solutions accessibles, déjà existantes, en orientant son travail sur la question de l'eau.

Alexandre récupère donc des éléments considérés comme des déchets, et plus spécifiquement pour cette recherche, des ballons d'eau chaude, des bouteilles de gaz et des tourets d'électricité. Ces objets qui nous permettent un confort omniprésent dans nos vies : l'accès à l'eau courante, l'eau chaude, l'électricité et le gaz et auxquels nous nous sommes si vite habitués mais qui, en cas d'effondrement, viendraient à manquer très rapidement. À travers cette gamme formelle, Alexandre a réalisé une série d'objets fonctionnels formant un écosystème en réunissant : un récupérateur d'eau de pluie, un filtre bio-sable, un bac accueillant des plantes mellifères et donc de la biodiversité, trois contenants accueillant des systèmes d'irrigation simples consommant très peu d'eau, un frigo du désert permettant de conserver les aliments à brève échéance et n'utilisant pas d'électricité, un séchoir solaire pour une plus longue conservation des aliments et un lombricomposteur afin de donner une seconde vie aux déchets organiques.

Alexandre Esteves was interested in the question of the collapse of our thermo-industrial civilization, based on fossil fuels and in particular the emergence of the new notion that studies this phenomenon: collapsology. To this end, it has sought to highlight existing and accessible solutions by focusing its work on the water issue.

Alexandre decided to work from the recovery of elements considered as waste, more specifically hot water tanks, gas bottles and electricity drums. These objects that allow us to have comfort that is omnipresent in our lives for access to running water, hot water, electricity and gas, and to which we have become accustomed so quickly but which, in the event of a collapse, would be quickly missed. Through this formal range, Alexandre has created a series of functional objects: a rainwater collector, a biosand filter, a bin for honey plants and therefore biodiversity. Three containers for simple irrigation systems that consume very little water, a desert fridge to store food in the short term and without using electricity, a solar dryer for longer food preservation and a vermicomposter to give a second life to organic waste.

E.



Emmanuelle Farges

F.



1.



2.

1. Espace scénographique
2. Kombu de Bretagne de l'entreprise Algolesko grossi à la loupe



3.

3. Tartare d'algues réalisé en collaboration avec la chef Louly Chounlamany
4. Wakamé d'Algolesko dans une cuve réalisée avec un chauffe-eau recyclé



4.

LES ALGUES COMME ALIMENT DE DEMAIN, UNE PROPOSITION DE DESIGN GLOBAL

Tuteurs : Gunther Ludwig
et Claire Le Sage

emmanuelle.farges@hotmail.fr
Instagram : @emmanuelle_farges

Quel sera l'avenir du repas dans les trente années à venir ? C'est à partir de ce questionnement, en ayant conscience des enjeux environnementaux (élevage intensif, épuisement des ressources, gaspillage à outrance...) qu'Emmanuelle Farges a étudié les alternatives possibles pour un monde qui devra accueillir et nourrir dix milliards d'êtres humains en 2050.

Elle s'est intéressée plus particulièrement aux algues qui sont des végétaux marins aux richesses nutritives évidentes. Comment intégrer cette ressource très peu valorisée en Occident en terme d'alimentation ? *Alga* est un espace scénographique qui s'inscrit dans un événement alimentaire annuel *Taste of Paris* au Grand Palais, et qui se veut être la promotion de l'algue comme aliment de demain.

Emmanuelle s'inscrit dans une démarche de design global puisque elle y aborde des notions telles que l'espace scénographique, la sensibilisation au grand public, l'aquaculture, le design culinaire et le design d'objet. Les algues sont déjà consommées dans de grands établissements gastronomiques. Le but de ce projet est de les faire connaître de tous et ainsi d'entrevoir une alimentation de demain responsable.

What will the future of meals be in the next thirty years? It is from this question, while being aware of the environmental stakes (intensive breeding, exhaustion of resources, excessive waste...) that Emmanuelle Farges studied the possible alternatives for a world that will have to welcome and feed 10 billion human beings in 2050.

*She was particularly interested in algae, which are marine plants with obvious nutritional value. How can we integrate this resource, which is not very highly valued in the West in terms of food? *Alga* is a scenographic space that is part of the annual food event 'Taste of Paris' at the Grand Palais, and which aims to promote seaweed as the food of tomorrow.*

Emmanuelle is part of a global design approach since she addresses concepts such as scenographic space, public awareness, aquaculture, culinary design and object design. Algae are already consumed in large gastronomy establishments. The aim of this project is to make them known to everyone and thus to glimpse a green food of tomorrow.

Remerciements : Entreprise Algolesko,
Chef Louly Chounlamany, Festival Taste of Paris

M

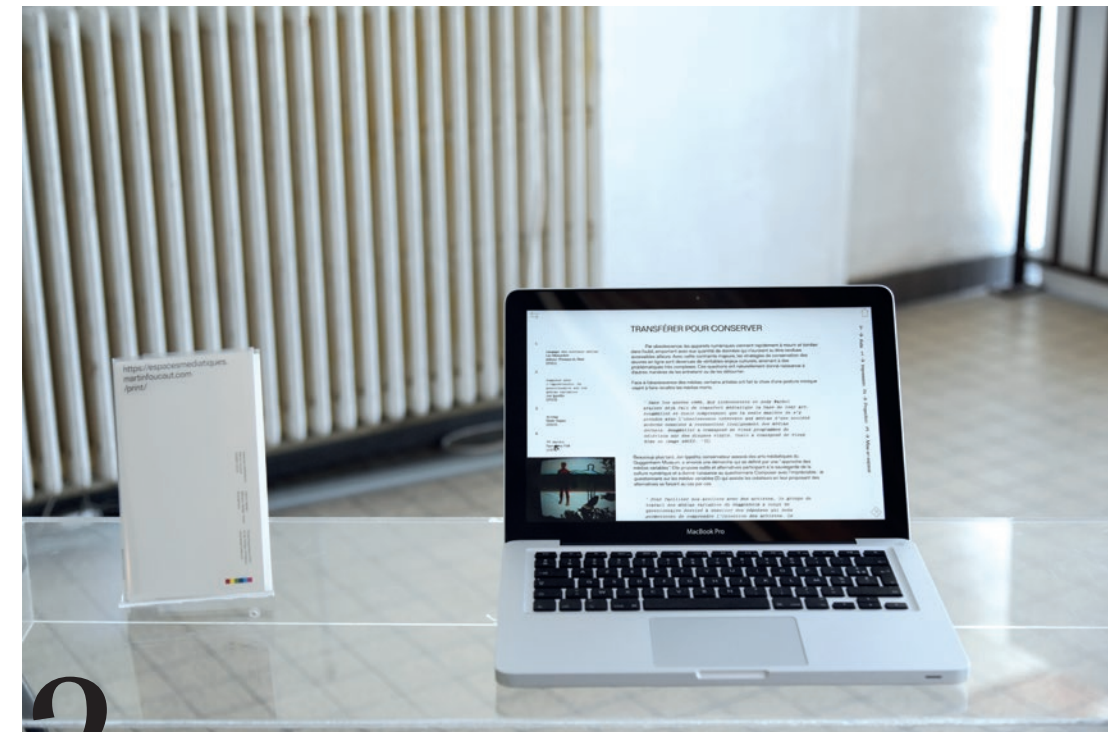


Martin Foucaut

F.

1. Mémoire Web projeté sur plans inclinés
2. Mémoire Web et version imprimée (Web to print)

1.



2.



3.

3. Installation resituant les différences représentatives à travers les nouveaux médias
 4. Drapeau présentant une partie du code permettant la transposition du Web vers l'imprimé

ESPACES MÉDIATIQUES, UNE EXPÉRIENCE PHYSIQUE DES NOUVEAUX MÉDIAS

Tuteurs : Emmanuel Cyriaque
et Stéphane Pichard

martinfoucaut@gmail.com
Site web : martinfoucaut.com
Instagram : @martinfoucaut

Espaces médiatiques porte sur la question de la représentation à travers les différents médias, supports et espaces de représentation. Martin Foucaut réfléchit en premier lieu au statut de l'écriture et de la lecture en réseau, en programmant son mémoire sous la forme d'un site web consultable en ligne.

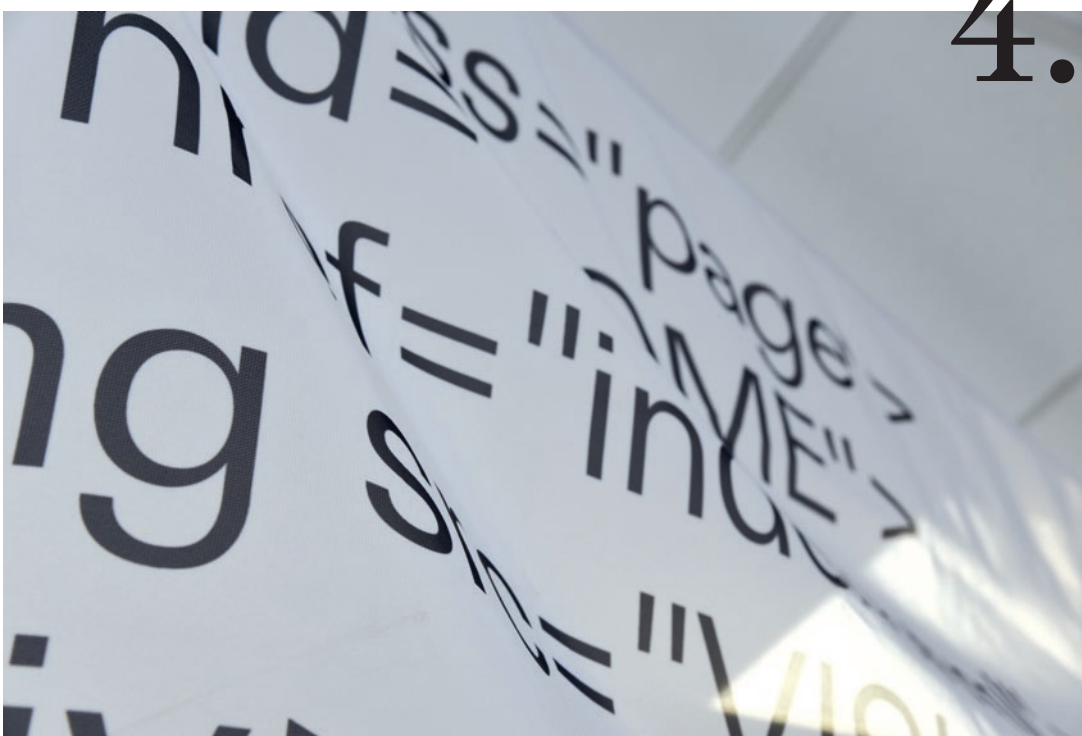
Par la suite, il a souhaité interroger les effets du processus de transposition du Web vers le print, en imprimant cette publication sur différents supports physiques, depuis le site espacesmediatiques.martinfoucaut.com. Il s'agit enfin de concevoir une scénographie mettant en espace ce texte et ces images issus du web.

Cette scénographie s'incarne sous la forme d'une interface d'exposition directement inspirée du réseau de pages web que constitue sa publication en ligne. Nous y retrouvons une série d'installations interactives donnant à voir, à lire, mais proposant aussi une expérience physique des nouveaux médias.

Media spaces deals with the question of representation through various media, supports and spaces of representation. Martin Foucaut first thought about the status of networked writing and reading, by programming his thesis as an online website.

Then, he wanted to question the effects of the process of transposing the Web to print, by printing this publication on different physical media, from the site espacesmediatiques.martinfoucaut.com. It is a question of designing a spatial scenography wishing to show this text and these images from the web.

It is then embodied in the form of an exhibition interface directly inspired by the network of web pages that constitutes its online publication. We find a series of interactive installations that aim to give people the opportunity to see, read and physically experience new media.



4.

M

Manon Houille



H.



1.

2.



1. Espace scénographique
 2. Recherches graphiques



3.

3. Espace scénographique,
chemin de fer du roman
graphique
4. Expérimentations
d'application mobile



4.

SHORT MESSAGE SITUATIONS, LA CORRESPONDANCE À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

Tuteurs : Emmanuel Cyriaque
et Uli Meisenheimer

manon.hlle@hotmail.fr
Instagram : @m.h.graphicdesign

À l'ère des modes des correspondances numériques telles que les messageries instantanées, notre manière de communiquer avec nos proches a radicalement évolué. En quoi l'évolution de ces correspondances, de la lettre au SMS, conditionne de nouvelles formes plastiques de l'écriture ? Avec le SMS, de l'écriture à l'image, il n'y a qu'un pas... En plus d'avoir créé de nouveaux langages comme les emojis, il a créé de nouvelles situations de correspondance. Qui ne s'est jamais trompé de destinataire ? Qui n'est jamais resté sans réponse ?

Le projet *Short Message Situations* dont l'objet principal est un roman graphique, propose une mise en scène des situations auxquelles deux correspondants peuvent être confrontés en communiquant exclusivement par message.

À la fois un travail sur les mots, leur sens et les signes, le projet se veut ludique et accessible ; chacun peut se reconnaître dans une situation de vie quotidienne. Ce projet tente d'interroger le public sur la manière dont il communique avec l'autre et tente de ralentir l'usage effréné des télécommunications, afin de donner une certaine forme de pérennité à un mode de correspondance immatériel et standardisé.

In the age of digital correspondence modes such as instant messaging, the way we communicate with our loved ones has changed dramatically. How does the evolution of these correspondences, from letter to SMS, condition new plastic forms of writing? With SMS, from writing to images, there is only one step... In addition to having created new languages like emojis, it has created new correspondence situations. Who has never sent a message to the wrong recipient? Who has never had an answer?

The Short Message Situations project, whose main object is a graphic novel, proposes a staging of the situations in which two correspondents can be confronted by communicating exclusively by message.

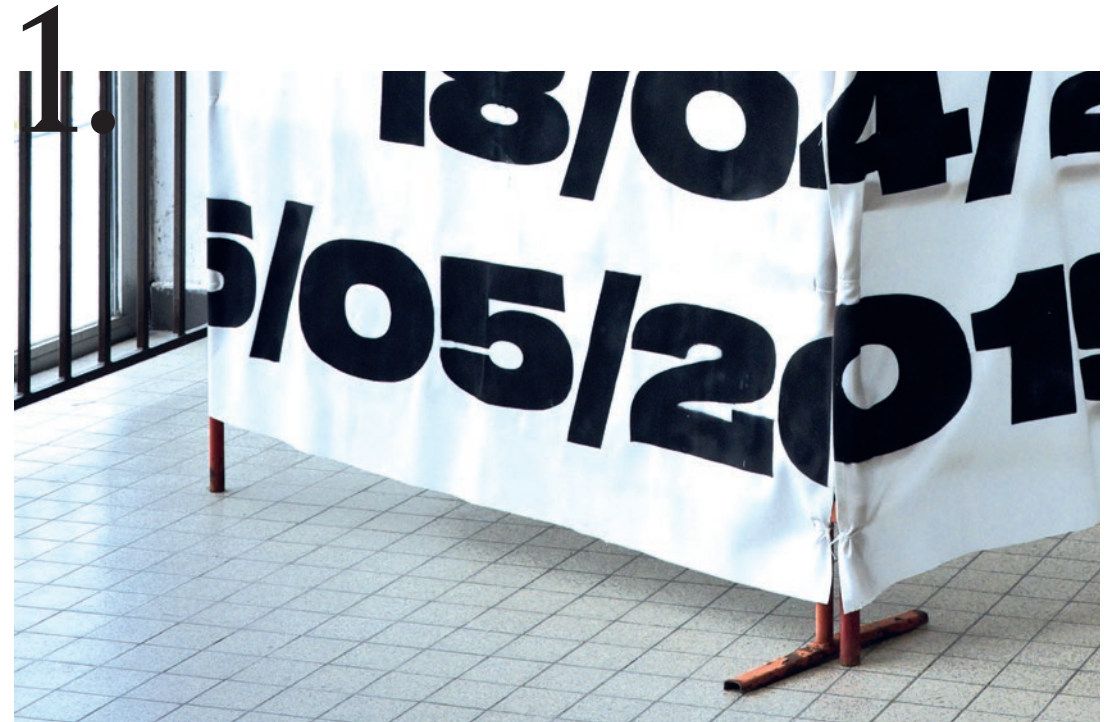
At the same time as working on words, their meaning and signs, the project is intended to be fun and accessible; everyone can recognize themselves in a daily life situation. This project attempts to ask the public about how they communicate with the other and tries to slow down the unbridled use of telecommunications, in order to give a certain form of sustainability to an immaterial and standardised mode of correspondence.

A.



Adrien Jacquemet

J.



1. Système typographique appliqué dans l'espace urbain
2. Identité visuelle appliquée au magazine de la ville



2.



3. Impressions photos
4. Système typographique appliqué



4.

L'IMMERSION DANS LE PAYSAGE, UNE NOUVELLE APPROCHE DE L'IDENTITÉ VISUELLE TERRITORIALE

Tuteurs : Ludovic Duhem
et Uli Meisenheimer

adrien.jacquemet@protonmail.com
Instagram : @adrien.jacquemet

L'objectif d'Adrien Jacquemet est de proposer une alternative aux conceptions marketings des identités visuelles de territoires. Le logotype est souvent présenté comme la pierre angulaire d'une identité visuelle, mais celui-ci est trop restrictif et se contente souvent de n'illustrer qu'une particularité du territoire.

En marchant et photographiant, Adrien s'est immergé dans le paysage Orléanais afin de capter l'identité de la ville et de proposer une identité visuelle plus cohérente. Il n'a cependant pas trouvé de réelle identité territoriale, ni de lien entre le territoire et l'habitant. La communication de la ville d'Orléans est axée sur le centre historique qui représente environ 1/7 de sa superficie, ce qui n'est pas représentatif de la réalité globale du territoire.

On constate comme dans beaucoup d'autres villes un phénomène de métropolisation qui tend à uniformiser le bâti et les modes de vies. L'identité territoriale issue de l'interaction de l'habitant avec son territoire disparaît. Le projet graphique final est un système typographique qui permet de communiquer sur le territoire en s'adaptant à ses communs afin de montrer l'impact du geste quotidien du citoyen et de le relier au territoire.

Adrien Jacquemet's objective is to propose an alternative to marketing concepts of visual identities of territories. The logo is often presented as the cornerstone of a visual identity, but it is too restrictive and is often limited to illustrating only one feature of the territory.

Through walking and photography, Adrien immersed himself in the Orléans landscape in order to capture the identity of the city and to propose a visual identity coherent with it. However, he did not find a real territorial identity, nor a link between the territory and the inhabitants. The communication of the city of Orléans focuses on the historic centre, which represents about 1/7 of its surface area, which is not representative of the overall reality of this territory.

As in many other cities, there is a phenomenon of metropolization that tends to standardize buildings and lifestyles. The territorial identity resulting from the interaction of the inhabitant with his territory disappears. This graphic project is a typographical system that makes it possible to communicate on the territory by adapting to its common elements in order to show the impact of the citizens' daily actions and to connect them to the territory.

T.

34

Tiinga Kpema



K.

35



1.

1. Édition de dessins grand format à l'encre de Chine

2. Motifs musicaux dessinés à l'encre de Chine sur tissu
3. Installation interactive sonore : masques en terre cuite et tablettes



LE CORPS COMME SUPPORT MUSICAL

Tuteurs : Emmanuel Cyriaque
et Maurice Huvelin

tiingamkpema@gmail.com
LinkedIn: Tiinga KPEMA

Les recherches de Tiinga Kpema ont porté de manière générale sur les rites de passages tribaux dans un processus de création contemporaine. Inspiré de la logique des productions et expressions plastiques traditionnelles africaines, son projet plastique a été pensé dans une idée d'interactivité lui permettant de jouer d'un possible échange entre deux cultures. Cela a été pour lui un moyen de montrer comment un rite de passage pouvait susciter une réflexion pouvant aboutir à une création plastique, formelle.

Ce projet a pris forme à travers une série de dessins portant sur la perception du corps dans les rites de passage kabyè, ethnique du nord du Togo, puis la conception d'un système de notation de leur musique traditionnel, inspirée graphiquement de leur style de scarifications. Cette notation a abouti à trois autres projets: une installation de motifs, un projet de performance mêlant la musique et la danse pour créer une série de dessin puis une installation de masques mêlant une pratique artisanale et le numérique.

Tiinga Kpema's research has generally focused on the rites of tribal passages in a contemporary creative process. Inspired by the logic of traditional African plastic productions and expressions, his plastic project was conceived with an idea of interactivity allowing him to play on a possible exchange between two cultures. This was a way for him to show how a rite of passage could stimulate reflection that could lead to a formal plastic creation.

This project took shape through a series of drawings on the perception of the body in the rites of passage of the Kabyè, an ethnic group in northern Togo, and then the design of a notation system for their traditional music, graphically inspired by their scarification style. This notation led to three other projects: an installation of motifs, a performance project mixing music and dance to create a series of drawings and a mask installation mixing traditional and digital practices.

M.

Marius Lolichon



L.

1.



- 1. Projection d'un dessin au critérium
- 2. Illustrations au crayon de couleur

2.





3.

4.



3. Espace scénographique
4. Édition au crayon de couleur

FANTASMAGORIES, VOIR N'EST PAS INNOCENT

Tuteurs : Sophie Monville
et Raphaël Uhrwiler

lolichon.marius@gmail.com
Instagram : @marius_lolichon

Le projet *Fantasmagories* consiste à questionner la relation entre l'auteur et le lecteur et développe un propos autour de la question du regard. Le projet se concentre autour de la figure mythologique d'Actéon qui, dans l'histoire de la peinture classique, symbolise le regard.

Le mythe raconte l'histoire d'un chasseur, Actéon, qui surprend, au cours d'une chasse, la déesse Diane prenant son bain. Furieuse d'avoir été vue nue, elle le transforme en cerf, le condamnant à être dévoré par ses propres limiers.

Ce mythe nous rappelle que voir n'est pas innocent et que l'on peut parfois en payer le prix fort, à savoir la mort. Le projet est composé d'un travail d'illustrations au critérium en noir et blanc, qui raconte la tragique rencontre entre le chasseur et la déesse. Ces dessins font l'objet d'une édition de 18 pages, intitulée *Phantasma*.

The Fantasmagories project consists in questioning the relationship between the author and the reader, and develops a subject around the question of looking. The project focuses on the mythological figure of Actéon who, in the history of classical painting, symbolizes the gaze.

The myth tells the story of a hunter, Actéon, who surprises the goddess Diane taking a bath during a hunt. Furious to have been seen naked, she turned him into a deer, condemning him to be devoured by his own bloodhounds.

*This myth reminds us that seeing is not innocent and that we can sometimes pay a high price, namely death. The project consists of a work of illustrations with black and white pencil, which tells the tragic encounter between the hunter and the goddess. These drawings are the subject of an 18-page edition, entitled *Phantasma*.*

A.

Anthony Panie



P.

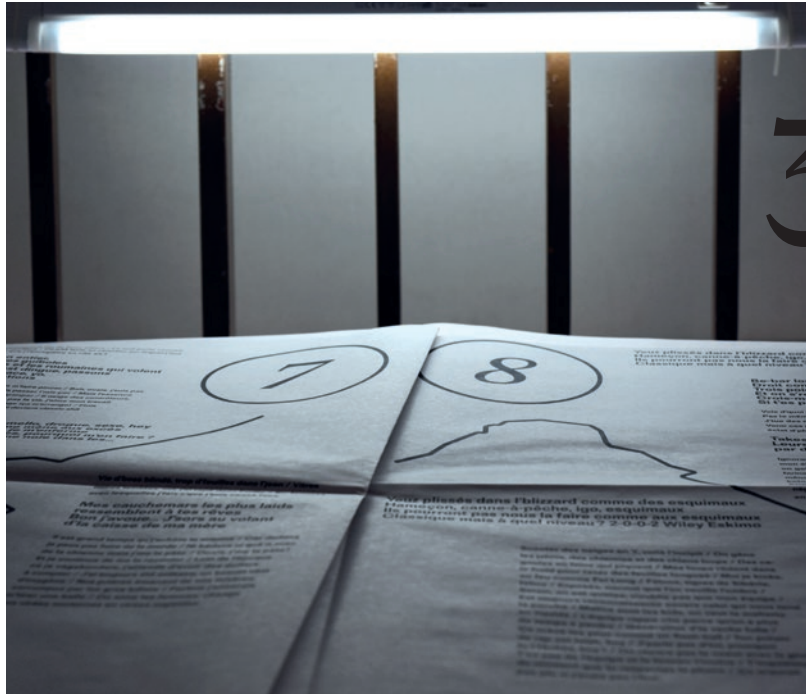


1.



2.

1. Tryptique animé : rhodoid, calque, et projection
 2. Affiches et projection d'un diaporama sur béton cellulaire



3. Journal 16 pages
4. Affiches et tryptique animé



LA VILLE LE RAP, REPRÉSENTATION DES MARGINALITÉS URBAINES

Tuteurs : Didier Laroque
et Panni Demeter

anthony.panie@gmail.com
Site web : anthonypanie.com
Instagram : @mwrtrtt

La ville étant un espace complexe et stratifié, Anthony Panie a souhaité dans ce projet se questionner sur la représentation des marginalités urbaines, qu'elles soient géographiques, sociales, ou bien dans une forme de poésie comme la nomme Pierre Sansot. Mesurant l'importance du langage, il était évident de travailler sur le rap, expression urbaine, qui porte une volonté de représentation par des mots, des rythmes, des musicalités.

Le projet prend des formes variées qui s'articulent sur les relations qu'entretiennent la matérialité de la ville et cette forme de poésie urbaine plurielle qu'est le rap. Le projet se déroule en trois temps autour de trois notions présentes dans cette expression et qui se mêlent : le texte, les images évoquées, et la musicalité.

Since the city is a complex and stratified space, in this project Anthony Panie wanted to question himself on the representation of urban marginalities, whether geographical, social, or in a form of poetics as Pierre Sansot calls it. Measuring the importance of language, it was obvious to work on rap, an urban expression, which carries a desire for representation through words, rhythms and musicalities.

The project takes various forms that are articulated around the relationships between the materiality of the city and the form of plural urban poetry that is rap. The project is divided into three phases around three notions present in this expression and which are intertwined: the text, the images evoked, and music.

M.S.

Marie-Sara Raveneau



R.



1.

2. Affiches / Espace scénographique
3. Présentation site web



2.

3.



DYS POSITIF, UN SALON POUR SENSIBILISER À LA DYSLEXIE

Tuteurs : Sophie Monville
et Nicolas Tilly

mariesara.raveneau@gmail.com
Instagram : @msaraarie

Le projet *Dys Positif* est un outil de ressource et de sensibilisation mais aussi d'échanges et de discussions à la manière des salons du 18^e siècle.

The Dys Positif project is a resource and awareness-raising tool but also a tool for exchange and discussions in the style of 18th century salons.

Ce site propose des alternatives pour mieux comprendre la dyslexie et venir en aide aux différents acteurs concernés qui sont les dys, les parents et les enseignants. Il permet de sensibiliser à travers des expériences, mais aussi par la communication autour de la documentation existante et de l'actualité de la recherche. Le travail sur l'identité graphique accompagne le processus d'information et de sensibilisation en cherchant d'une part à être plus accessible aux dys, notamment en leur offrant la possibilité d'intervenir sur le cadre de lecture, mais également à rendre perceptible au public certaines des caractéristiques de visions les plus marquantes et typiques de la dyslexie. Ainsi chacun peut ressentir, les difficultés d'autrui.

This site offers alternatives to better understand dyslexia and help the various stakeholders who are dyslexics, parents and teachers. It makes it possible to raise awareness through experiments, but also through communication around existing documentation and current research. The work on graphic identity accompanies the process of information and awareness by seeking to be more accessible to dyslexics, in particular by offering them the possibility of intervening on the reading framework, but also making some of the most striking and typical characteristics of visions of dyslexia perceptible to the public. So everyone can feel the difficulties of others.

E.

Erwan Roussel



1.



2.

R.

1. Abri de carrés du tissu
© Elvira Voynarovska
2. Vue rapprochée
du pochoir typographique
© Léa Dekens



3. Performance dans
l'espace public urbain
4. Performance
de recherche
© Axel Lelait



LES MILLE MALÉFICES QUE JE JETAI SUR LA VILLE, OU L'ESPACE PUBLIC COMME TERRE À RÉ-ENCHANTER

Tuteurs : Gunther Ludwig
et Stéphane Pichard

erwanphilippe.rousseau@gmail.com
Site : erwanrousseau.tumblr.com
Instagram : @eeewwwsss

Ce projet est une réflexion expérimentale sur notre rapport à l'espace public. Comment se saisir de cet espace à tous et à personne, pour s'y exprimer, se manifester ou y trouver refuge ? S'inspirant de différentes formes de regroupements collectifs, comme le carnaval, la manifestation politique ou le théâtre de rue, Erwan Roussel explore le graphisme et la performance de manière concomitante.

This project is an experimental reflection on our relationship to the public space. How can we seize this space from every and no-one, to express, to manifest ourselves or to find refuge there? Inspired by different forms of collective groups, such as carnivals, political demonstrations or street theatre, Erwan Roussel explores graphics and performance in a concomitant way.

Le carré de tissu, médium tangible de ce projet, devient par la manipulation d'un groupe, tantôt bannière, déguisement, peau, tantôt abri, tapis ou enclos. Ont été expérimentés collectivement des processus de camouflage, de surgissement, de protestation, d'expression lors de performances furtives et protéiformes. Comme une tentative répétée de faire de cet espace parfois hostile et « invisibilisant », un lieu de discours sensible, une terre à ré-enchanter.

Through the manipulation of a group, the square of fabric, the tangible medium of this project, becomes at times a banner, a disguise, a skin, a shelter, a carpet or an enclosure. There is a collective experimentation of processes of camouflage, emergence, protest or expression during furtive and protean performances. As a repeated attempt to turn this sometimes hostile and invisible space into a place of sensitive discourse, a land to be re-enchanted.

H.



Hugo Vidil

V.

1.



- 1. Présentation du matériau et de sa provenance
- 2. Module de plumes et liant biosourcé

2.





3.

3. Expérimentations
4. Vue microscopique
d'une plume



4.

BAPTÊME DE L'AIR, ATELIER DE VALORISATION DES PLUMES D'EN BAS

Tuteurs: Ludovic Duhem
et Alessandro Vicari

hugo.vidil@neuf.fr

Peut-on à la fois trouver une alternative à notre production de déchets, identifier de nouveaux matériaux et privilégier une autre nourriture à faible empreinte écologique? Ce projet porte sur la valorisation des déchets organiques. Ciblant particulièrement ceux générés par notre alimentation, il ambitionne de soustraire la plume à sa finalité détritrique dans le secteur avicole, secteur de l'élevage ayant la plus faible empreinte écologique.

Atelier de recherche et d'expérimentation, *Baptême de l'air* vise à exploiter les différentes qualités et propriétés de cette ressource peu exploitée. Une plume est constituée de deux types de fibres appelées barbes: les barbes duveteuses, dédiées à l'isolation thermique, et les barbes rigides, qui donnent ses couleurs à l'oiseau, le protègent et permettent le vol.

L'enjeu du projet était de parvenir à extraire ces deux fibres, pour les exploiter séparément et identifier des applications potentielles. La mobilisation d'un liant biosourcé a alors permis d'obtenir un matériau très fin, souple et léger, aux applications variables: isolation thermique et acoustique pour le premier type de fibre, et travail sur la lumière, la transparence, l'opacité et la couleur pour le second.

Can we cultivate/raise our food and make materials at the same time? This project focuses on the recovery of organic waste. Targeting in particular that generated by our food, it aims to reclaim feather waste in the poultry sector.

'Baptême de l'air' (First flight) research and experimentation workshop, aims to exploit the different qualities and properties of this under-used resource. A feather consists of two types of fibres called barbs: fluffy barbs, dedicated to thermal insulation, and rigid barbs, which give the bird its colours, protect it and allow flight.

The challenge of the project was to extract these two fibres, to exploit them separately and identify potential applications. The use of a biosourced binder then made it possible to obtain a very thin, flexible and light material, with variable applications: thermal and acoustic insulation for the first type of fibre, and work on light, transparency, opacity and colour for the second.

E.

58

Elvira Voynarovska



59

1.



2.



1. Espace scénographique
2. Impressions linogravures



3. Espace scénographique
4. Impressions linogravures
et dessins au feutre

ANIMAL SYMBOL COMME SUPPORT DE PENSÉE

Tuteurs : Gunther Ludwig
et Raphaël Urweiller

elviravoyrnarovska@gmail.com
Instagram : @elviravoyrnarovska

Elvira Voynarovska questionne la relation que l'homme entretient avec les animaux et notamment les insectes sociaux à travers la notion de l'habitat. Elle a pu constater une vraie mise à distance du monde vivant au sein de notre société avec une pensée anthropocentriste où l'homme se place à l'extérieur du vivant en ayant une posture de domination ou d'exploitation. Ce projet est parti d'un souhait de rééquilibrage de la position de l'homme vis-à-vis de son environnement.

Elvira Voynarovska questions the relationship between humans and animals, particularly social insects, through the notion of habitat. She was able to observe a real distance from the living world within our society with an anthropocentric thought where man places himself outside the living world by having a posture of domination or exploitation. This project started from a desire to rebalance man's position in relation to his environment.

À travers sa production, Elvira propose de créer des rapprochements entre diverses espèces pour envisager notre manière de vivre dans un écosystème. Sa recherche a pour objectif de mettre en valeur ces liens entre les êtres qui partagent le même vocabulaire formel, d'appuyer sur nos ressemblances et créer des passerelles entre les humains et les non humains dans une envie de rendre nos mondes divisés davantage poreux. Elle a mené une réflexion plastique afin de trouver des analogies formelles entre les habitats primaires humains et les habitats des insectes sociaux. En faisant le choix de se concentrer sur une seule espèce, elle propose d'explorer l'habitat du termite en tant que symbole d'unicité et d'interconnexions complexes, transposé à celui des hommes pour accentuer le maillage du vivant dont nous faisons partie.

Through her production, Elvira proposes to create links between different species to rethink the way we live in an ecosystem. Her research aims to highlight these links between beings who share the same formal vocabulary, to build on our similarities and create bridges between humans and non-humans in a desire to make our divided worlds more porous. She conducted a plastic reflection to find formal analogies between primary human habitats and social insect habitats. By choosing to focus on a single species, it proposes to explore the termite habitat as a symbol of uniqueness and complex interconnections, transposed to that of humans to accentuate the mesh of life to which we belong.

L'École Supérieure d'Art et de Design d'Orléans est un Établissement public de coopération culturelle (EPCC) dédié à l'enseignement supérieur artistique. Elle fait partie du réseau des écoles d'art publiques du ministère de la Culture. Elle forme des étudiants à temps complet et les amène au grade Master II. Comptant une cinquantaine de professeurs et assistants d'enseignements pour plus de 300 étudiants, l'ÉSAD Orléans se distingue par sa spécificité design, du signe à l'espace, au sein des enseignements supérieurs artistiques français. La question du design (du dessin au dessein) à l'École Supérieure d'Art et de Design d'Orléans accompagne la question de la création.

Ancrée dans une approche artistique contemporaine, imaginative et prospective, elle fonde les projets qui se déploient du signe à l'espace, du corps à l'image, du matériel à l'immatériel, du sensible à l'interactif.

L'ÉSAD Orléans propose deux filières (design visuel-graphique ; design objet-espace) une filière art-design et une filière design-architecture. Elle délivre des diplômes nationaux : DNA (Bac+3) et DNSEP conférant le grade Master (Bac+5, RNCP 1).

En dehors des deux cycles d'enseignement supérieur DNA/Licence et DNSEP/Master, une classe Préparatoire aux métiers de la création oriente les jeunes post-bac. Une Unité de recherche ÉCOLAB permet aux post-masters (art/design/architecture) propose des cursus post diplômes de recherche ou professionnalisant, sur des recherches environnementales.

Directrice générale : Jacqueline Febvre

Secrétaire générale : Patricia Pujol

Responsable des études : Juliette Beauchot

DNA : Diplôme national d'art
DNSEP : Diplôme national supérieur
d'expression plastique

Direction de la publication : Jacqueline Febvre

Coordination : Uli Meisenheimer et Sébastien Pons

Scénographie : Grégory Brunet et Alexandre Esteves (DNSEP 2019)

Graphisme : Adrien Jacquemet et Anthony Panie (DNSEP 2019)

Photographie : Paul de Lanzac

Communication : Marion Quintin

Relations extérieures et partenariats : Catherine Bazin

Suivi technique : Marlène Bertoux, Clémence Brunet,

Madi Kassay, Stéphane Détrez

Régie technique : Mickaël de Looze assisté de David Jugi et Stéphane Parrod

Traduction : Andrée Furey

Enseignants tuteurs de diplômes DNSEP :

Emmanuel Cyriaque, coordinateur design visuel/graphique

Gunther Ludwig, coordinateur design objet/espace

Olivier Bouton, Emmanuel Cyriaque, Panni Demeter, Ludovic Duhem,

Maurice Huvelin, Caroline Zahnd, Didier Laroque, Claire Le Sage,

Gunther Ludwig, Uli Meisenheimer, Sophie Monville, Stéphane Pichard,

Laurence Salmon, Nicolas Tilly, Raphaël Urwiller, Eric Verrier, Alessandro Vicari.

Remerciements à tous les référents extérieurs,

À toute l'équipe enseignante, administrative et technique de l'ÉSAD Orléans,

À nos partenaires,

À Orléans Métropole

Exposition Jeunes Designers 2019

Du 17.09 au 27.09 2019

À l'ÉSAD Orléans, 14 rue Dupanloup, 45000 Orléans, France

Du 1.10 au 11.10 2019

À la Galerie le French Design by VIA, 120 avenue Ledru-Rollin,
75011, Paris, France

Publication de l'ÉSAD Orléans,

Impression : Imprimerie Municipale d'Orléans

Septembre 2019

Typographies : **Stanley Regular**, par Ludovic Balland

Founders Grotesk, par Klim Type Foundry

Papiers : Natural Evolution, blanc, 200 g

Edixion, offset, 120 g

.R. A.E.

E.V.

E.F. M.L.

A.B.

M.H. G.B.